## Sprite + SetTextureAttrib() + GetTextureID() + Load() + UnLoad() + ClearColor() + ~Sprite() Sprite2D - texture MultiSprite - width - height - textures + Sprite2D() + MultiSprite() + Sprite2D() + MultiSprite() + Sprite2D() + SetTexture() + Sprite2D() + SetTextureAttrib() + UpdateTexture() + GetTextureID() + SetTextureAttrib() + Load() + GetTextureID() + UnLoad() + SetPixel() + ClearColor() + Load() + ~MultiSprite() + UnLoad() + ClearColor() + ~Sprite2D()

CubeSprite

- texture

- width

- height

+ CubeSprite()

+ CubeSprite()

+ UpdateFace()

+ GetTextureID()

+ SetPixel()

+ UnLoad()

+ ClearColor()

+ ~CubeSprite()

+ Load()

+ SetTextureAttrib()